

GABINETTO
DELLE SCIENZE

DIVISO

GLI SPIRITI PICCHIATORI D'AMERICA

SEGNETI

SCOPERTI CON CHIAREZZA E PRECISIONE

DAL

Prof. VITTORIO MERCIPINETTI

(ROMANO)

Prezzo Cent. 50.

CATANIA

TIP. BARBARALLO E SOCI

1881.

**Gioco di una moneta contrassegnata che passi
da un bicchiere all' altro.**

Si chiede una moneta: un' altra simile l'avrete voi cucita in un fazzoletto che il filo sia lungo un palmo circa, e la moneta sia forata e legata al filo; la moneta contrassegnata fingete porla nel mezzo del fazzoletto e vi porrete quella forata; la darete a tenere, avrete preparato due bicchieri; ad uno vi farete gettar dentro la moneta, che coperta con il fazzoletto non si vede, e la lascerete cadere che dovrà suonare entro il bicchiere e si crederà che sia la moneta contrassegnata: quella contrassegnata la terrete tra le dita, e prendendo l'altro bicchiere la terrete lo modo che non sia veduta, ponendola con il pollice nell'estremo del bicchiere, e dentro con le altre due dita, che non suoni nel medesimo tempo che la persona tiene la moneta, levate il fazzoletto che conduce seco la moneta legata nel bicchiere che tra le dita avevate nascosta, che sarà

quella contrassegnata ed il fazzoletto con prestezza si pone in tasca.

Altro bellissimo giuoco che una moneta d'oro o d'argento si converta in piombo.

Con tutta facilità si fa questo giuoco. La moneta contrassegnata, che avrà fatto il giuoco dei due bocchieri, la restituerete alla persona che la chiede; voi avete un pezzo di piombo di una simile grandezza, mostrerete la moneta, ove sotto vi sarà quella di piombo, e invece di lasciare in esse mani la moneta, si lascia quella di piombo, che essendo sopra pensiero per il discorso del giuoco, la porrà in tasca, e allora gli direte di far sparire la moneta ove gli farete mostrare, che mostrerà il piombo; rivolgendovi ad una persona più prossima a voi stendetegli il fazzoletto che avrà in mano o in tasca, lascerete cadere ciò che trovasi in vostre mani al cambio del piombo.

Giuoco bellissimo per far vedere una camera tutta fuoco.

Prendete un pignattino di terra cotta nuovo; ponetevi entro tre oncie di canfora ed oncie tre di spirito canforato, più o meno secondo la grandezza della camera, quindi preparate la camera che sia ben

chiusa, e che non traspiri aria, in mezzo alla medesima ponete un piccolo braciere con fuoco, quindi fate bollire gli oggetti, chiudendo bene la porta; dopo qualche ora mandate quella persona alla quale volete fare la barba, con lume acceso ad aprire la porta che la vedrà tutta incendiata senza danno alcuno.

Esperimento fisico che asciugandosi le mani e il viso uno che sia lavato divenga nero.

Prendete vetriolo romano parte una, o galuzzola nostrale parti quattro, fatene polvere e spargetela nel tovagliolo o asciugamano che sia pulito, che asciugandosi il volto, dopo lavato verrà nero coe molta sorpresa di tutti.

Modo di fermare l'albero di Diana.

(Esperimento fisico)

Si prendano piccoli pezzi di zinco, e si faccia un ramo come un albero, con quattro o cinque rami che sia d'argento di Bologna, ed alla sommità dei rami si attacchino i pezzi di zinco, si prenda una bottiglia di cristallo; nel fondo dell'albero con un poco di ceralacca si attacchi l'albero al fondo della bottiglia i rami coe ferro filato che sembri un albero, e poi si empia d'acqua comune, vi si fa scioglie-

re un' oncia di sal saturno e si faccia posare, che si vedrà un bellissimo effetto.

Per condurre invisibili una o più carte alla presenza delle persone.

Prendete due carte una sopra l'altra, in modo che sembrino soltanto una, mostratele dicendo: «conoscete questa?» lo lo comando di partire; levate quella di sopra, ed essa resterà cambiata.

Bellissima buria per fare che un piatto di maccheroni si convertano in vermi.

Si prendano due corde di violoncello le più grandi, si tagliano a pezzi, a seconda come uno vuole, e si pongono sopra i maccheroni nell'atto che si portano a tavola; la forza del caldo dei maccheroni farà sì che tali corde di budello serpeggieranno come vermi e quelli che non conoscono il segreto crederanno precisamente che sieno vermi.

Buria bellissima di fare che bollendo i maccheroni scellino tutti fuori e resti la sola acqua.

Mentre bolle il caltajo o pignatta che sia, con maccheroni, vi si ponga entro dell'argento vivo, che ne vedranno l'effetto molto meraviglioso.

Modo di bruciare un filo, al quale sia sospeso un anello senza cadere.

Si prenda un poco di filo o refe che sia bagnandolo con acqua di soda e asciugato che sia, si pone l'anello all'estremità, bruciando rimarrà sospeso.

Modo di far cambiare il colore ad una rosa.

Basta per cambiare il colore ad una rosa o sia sul proprio stelo, o da esso spiccata, gettarvi sopra del fior di zolfo, diverrà bianca, e dopo due ore ripiglierà il suo primiero colore.

Per spegnere o accendere le candele con un colpo di pistola.

Niente di più facile quanto l'operazione che produce questo effetto, benché sembri un prodigio.

1. Bisogna che le candele siano intiere e recentemente smoncolate.

2. Mettere in mezzo dello stoppino di quelli che dovranno accendersi, del fosforo d'Inghilterra, dividendo con uno spillo o stuzzicadenti, non oltrepassando la grossezza del miglio che vi introdurrete colla punta di un coltello: in seguito vi porrete cinque o sei passi dalle candele, poi tirerete un colpo di pistola sopra quelle

acceso, e la polvere spegnerà nel mentre che prenderà fuoco il fosforo con accendere le altre due. Si può accendere una candela, purché nello stoppino vi sia introdotto il fosforo, come prima per mezzo di una spada, con farla ben riscaldare in una camera vicina. Basta presentare la punta della medesima, ordinando di accendersi.

Bisogna però fare attenzione di non toccare il fosforo colle dita, si può far uso della punta di un coltello od altro ferro, bisogna egualmente aspettare che lo stoppino della candela sia raffreddato prima di porvi il fosforo, poichè senza tale avvertimento si accenderebbe sul momento.

Il gran gioco del biachiere e dei fiori.

Per far questo gioco bisogna munirsi di foglie di rosa e di qualunque altro fiore gradevole: (questo divertimento si fa a tavola a fine di qualche passatempo), farete attenzione di avere il vostro tovagliuolo con tenere in mano i fiori, e bevendo alla salute della compagnia li getterete in aria fingendo di gettare il biachiere che destramente lascerete cadere nel vostro tovagliolo.

Le due figure locomotrici.

Disegnate sopra di un muro o legno due figure o teste, nella bocca di ciascuna facendo un buco, ponetevi in una della polvere da sparare fina, e nell'altra un pezzo di fosforo: presentate la candela accesa a quella della polvere, ve la spegner quindi così calda la presenterete a quella del fosforo, e ve la riaccenderà; sarà un bellissimo giuoco.

**Segreto per impedire ad un ubriaco di bere
e ad un ghiottone di mangiare.**

Fregate con colloquintida l'orlo del bicchiere a colui che volete ingannare, ovvero fregate il suo coltello e la sua forchetta che riderete.

Segreto per tagliare un bicchiere

Prendete un carbone acceso e ponetelo sulla sommità del bicchiere per un minuto secondo; dopo ciò, ponete un poco di saliva dalla parte riscaldata che lo farà crepolare, passate poi il carbone da quella parte ove volete tagliarlo.

Il ballo dell'Arlecchino

Si deve passare una punta di filo di acciaio nel tavolo a bilico che passi dallo interno allo esterno e che soria un pal-

ma al di fuori e che ci sia nella pancia una piccola forcinella la quale passa sotto le gambe dell' Arlecchino, il filo si fa passare dalla scena al bilico in modo chet-
tando ed allentando si alza e si abbassa facendo ballare perfettamente l'Arlecchino.

Segreto per levare la testa e le gambe.

Si prende opimento, si scioglie in olio depurato e si unge la parte che si vuole fare scomparire, avvertendo che non vi sia più che un lume nella camera, che il giuoco è fatto.

**Maniera di far sortire da una bottiglia vino
bianco e nero**

Preparate una bottiglia con acqua tie-
pida con polvere del Messico o verzino,
legno rosso, che facendolo bollire otter-
rete del vino nero. Trovandovi in società
domanderete di qual vino bramano; per
colore che lo desiderano nero glielo ver-
serete come si trova nella bottiglia, per
quelli che lo desiderano bianco, ghe-
l'averete in un bicchiere che avrete prepa-
rato con del sugo di cedro o con aceto.

**Per indovinare quanti denari possa avere
in tasca una persona.**

Fate aggiungere uno alla somma, fate

triplicare detta somma, fate oggiungere uno alla somma pensata: domandate quanto fa in tutto. Toglietene quattro, e la parte terza sarà il numero pensato.

**Modo di ballare un uovo su di un bastone
o verga.**

Vestite un uovo, turate il buco con della cera, incollate un capello a detto uovo, e assieme a un vostro dito; standogli un poco lungi non si vedrà il capello, e lo farete ballare; questo giuoco farà ridere i circostanti.

**Modo di uccidere cento uccelli e piccioni
con un colpo di fucile.**

Bisogna caricare il fucile con limatura di ferro ed argento vivo invece di pallini.

**Modo di far sentire 20 colpi di fucile
da una bottiglia.**

Prendete una bottiglia che sia senza bolle, vi porrete due oncie d'olio di vitriolo con tre oncie di limatura di ferro e una misura di acqua: turate ben bene la bottiglia, e quando sentite che sia calda, schiudetela con presentare al collo della medesima un pezzo di carta accesa, ove ne sortirà uno strepito fortissimo: ri-

turerete poscia la bottiglia per venti volte continue e farà sempre lo stesso.

La face infernale, ossia modo di far scomparire la testa ad ognuno e comparirvi volto da cadavera.

Prendete un piatto, ponetevi sopra un poco di stoppa fina, sopra la stoppa un pegno di sale comune fino mescolato con cantara e sopra un poco di spirito di vino buono: che sia il tutto bagnato dallo spirito spegnendo tutti i lumi e accenda densa stoppa bagnata, che si vedrà un effetto bellissimo avvicinando detto piatto acceso al volto delle persone.

Modo di far cuocere del bue alle moda senza fuoco e con acqua fresca.

Prendete due scatole di latta una più grande dell'altra: nella grande ponetevi un poco di calce viva con un poco di acqua, e nella piccola ponetevi della carne: riponete poi le due scatole una dentro la altra ben chiuse che lo sperimento sarà fatto.

Modo di far cuocere un pesce sulla graticola che giri da par sè solo.

Prendete una paglia e introducetela nella medesima dell'argento vivo, mettendo det-

ta paglia dentro del pesce, lo porrete al fuoco che girerà da sè solo.

Per far cantare un corvo dipinto sulla carta

Fate un buco nel muro mettendovi una rana, incollate sul buco il ritratto di un corvo dipinto su carta oleata, prendete una candela accesa e avvicinatela al ritratto, che si sentirà cantare.

Segrete per imparare a dipingere in oro senza conoscere il disegno

Comprate un foglio di carta dorata a disegno, e inargentata, la farete inzuppare nell'aceto per lo spazio di un minuto: dopo di che lo applicherete a quella parte che vorrete dipingere, e fregatelo con un poco di bianco d'uovo, poscia lo alzerete e lo esprimerete a fatto.

Lo Spirtilismo.

Questi esperimenti non sono altro che due nodi scorridoi che si fanno alle braccia uso fibbia i quali permettano a tutte le legature di allentarsi e stringersi a piacere del giocoliere; come pure il Tavolo aereo girante battente sono due ruote che si applicano ai polsi di due persone che si collocano una contro l'altra e nel momento che si forma la catena delle persone si fanno passare entro la tavola, dimodochè

facendo forza uno con l'altro gli si fa fare qualunque movimento.

N.B. — Le punte ai polsi devono essere raccomandate con cinturini a fibbia.

Gioco per far camminare un uovo senza toccarlo.

Pigliate un uovo e gli farete un buchetto dall'una e dall'altra parte, e poi col fiato gli farete uscire tutto quello che vi è dentro, di poi vi porrete una magonita, cioè un animale di quelli che si servono gli animali per farsi asciugare il sangue, e poi turate i buchi con poca cera bianca, indi pigliate un catino d'acqua che maneggerete con le mani, che quell'uovo ne verrà alla volta di detta acqua.

Per far nascere l'insalata in 24 ore.

Abbiate la terra preparata con letame che sia atta alla sementa, e lavatela con acqua vite per tre giorni, e poi seminate insalata che il 24 ore nascerà buona.

Per far vedere in una camera ogni sorta d'animali.

Pigliate del grasso degli animali che volete far vedere, però che sia ben purgato e ne formerete una candela, levando tutti

gli altri lumi accenderete quella candela
che il gioco sarà bello.

FINE DEI GIUOCHI.

IL GABINETTO DELLE SCIENZE

OTTAVIO

SEGRETI PIACEVOLI PER CONVERSAZIONE

Prezzo; Cent. 50.